

## JUEGOS CON DIÁLOGO

2º

*“Los juegos con diálogo son y han sido muy queridos por los niños siempre. Esta clase de juegos atraen mucho la atención de los jugadores y mantienen en vilo a todos mientras se juegan. La repetición de los diálogos también contribuye a estos fines, que son imprescindibles en la búsqueda y empleo de la imaginación”. Jacob Grimm*

### **El campesino y el oso**

*La clase en dos grupos, frente a frente. Un niño de un grupo hace de campesino y otro del segundo grupo hace de oso. El oso se adelanta de la fila del 2º grupo y comienza el juego:*

<b>Oso</b>	<i>Buenos días paisano.</i>
	<i>Un hijo tuyo dame, hermano.</i>
<b>Campeño</b>	<i>¿Cuál de ellos te quieres llevar?</i>
<b>Oso</b>	<i>¡A ... Julia!</i>
<b>Campeño</b>	<i>A esa no te la puedo dar. Todo el campo me tiene que labrar, toda la ropa me tiene que lavar, el almuerzo nos debe cocinar, toda la leña tiene que cortar. etc.</i>
<b>Oso</b>	<i>¡Yo no lo permito, tienes que entregarlo!</i>
<b>Campeño</b>	<i>¡Ve si puedes a pillarlo (tocarlo, ligarlo, agarrarlo)</i>

*El oso sale detrás de Julia que corre por el patio hasta que es pillada por el oso. Ella pasa formar parte del grupo del “oso” (ahora son dos osos) y recomienza el juego y el diálogo.*

### **El lobo ha salido**

*Se elige previamente a “un lobo” desde el grupo. Se coloca en medio de un círculo compuesto por los demás niños. Estos recitan mientras se mueven:*

*El lobo ha salido,  
¿a dónde habrá ido?  
No está aquí, no está allá,  
debe estar en América.*

*Una vez acaba la estrofa, “el lobo” sale corriendo a pillar, chapar, etc. a los demás, que rompen el círculo. El que es pillado se convierte en “lobo”.*

*Cuando, por ejemplo, se llega a 10 “lobos”, se recomienza el juego.*

*Cuando, por ejemplo, se llega a pillar a todos, se recomienza el juego.*

## El pajarero

En un grupo de niños se nombra a un “guardián”, el cual elige en secreto a algunos “pájaros” (paloma, gorrión, cardenal, etc.). Otro niño hace de “pajarero”

<b>Pajarero</b>	<i>Un pájaro, lindo, lindo vi, se metió en la mata allí. Si tú me lo quieres regalar con oro blanco te he de pagar.</i>
<b>Guardián</b>	<i>Muchos pájaros viven conmigo, si agarras alguno irá contigo. Ese que viste ¿era un gorrión?</i>
<b>Pajarero</b>	<i>No</i>
<b>Guardián</b>	<i>Ese que viste ¿era una paloma?</i>
<b>Pajarero</b>	<i>No</i>
<b>Guardián</b>	<i>ese que viste ¿era un <u>el cardenal</u>?</i>
<b>Pajarero</b>	<i>Sí</i>

*En este momento El pajarero sale corriendo detrás del niño que había sido nombrado “cardenal” hasta que lo alcanza.  
Vuelve a comenzar el juego.*

## Las seis casas (Variante de “Las cuatro esquinas”)

Se señalan seis (o cuatro) posiciones que son “las casas”. En cada una de ellas se coloca uno o varios niños. Un niño hace de “lobo” o “dragón” y dice:

<b>Lobo o dragón</b>	<i>Rondo las casas en la noche oscura, cada puerta lleva su fuerte cerradura, pero tres veces voy a llamar, (Toda con algo tres veces) entonces todos se deben mudar. En este momento todos los habitantes de las casas deben cambiar de casa y el “lobo” o “dragón” tiene que pillar o chapar a los que cambian. El que es pillado hace ahora de “lobo” o “dragón” y se recomienza el juego.</i>
----------------------	---

## Dormilón

En un grupo de niños, se elige a un “dormilón” y a uno que habla mientras el grupo gira en torno a que duerme:

*Dormilón, ¿sigues durmiendo?  
¡Ya está amaneciendo!  
Pájaros están cantando,  
dormilón sigue roncando.  
Ya está amaneciendo,  
¡Dormilón sigue durmiendo!*

*En este momento el “dormilón” despierta y va a chapar a los demás. Cuando ha chapado a diez termina el juego, por ejemplo.*

## El pelmazo

*¿Se te ocurre cómo puede jugarse este juego con este texto?*

*¡Que nadie se voltee!  
Ya viene el pelmazo,  
el que mire o se ría  
recibe un pañuelazo.*

## El sastre

*En un grupo se nombra a un “sastre” y una “persona”. Ellos entran en un diálogo como:*

<b>Persona</b>	Sastre ¿qué coses?
<b>Sastre</b>	Un saco (Una camisa, etc.)
<b>Persona</b>	¿Para quién es el saco?
<b>Sastre</b>	Para el alcalde.
<b>Persona</b>	¿Por qué para el alcalde?
<b>Sastre</b>	Porque lo pagó.
<b>Persona</b>	¿Por qué lo pagó?
<b>Sastre</b>	Porque es gente honrada.
<b>Persona</b>	¿Por qué es gente honrada?
<b>Sastre</b>	Eso no lo sé.
<b>Persona</b>	Si no lo sabes...
	¡Listo, no te pares!

*En este momento “el sastre” corre para no ser pillado o agarrado. El juego puede terminar cuando ha atrapado a diez niños.*

## Bruno el rudo

*¿Se te ocurre cómo puede jugarse este juego con este texto?*

*Bruno el rudo, hidalgo sin tierra,  
saliste huyendo de tu cocinera.  
Zampas piedras en vez de maíz,  
¡ten cuidado, no te rompas la nariz!*

## El molinero y el burro

*Este juego es similar a algunos de los anteriores, pero con un diálogo aún más divertido y que pone a los niños en alerta.*

**Molinero**                      *Burro, ¿dónde estuviste?*

**Burro**                            *En el molino.*

**Molinero**                      *Y ¿qué hiciste?*

**Burro**                            *Llevé unos saquitos.*

**Molinero**                      *Saquitos ¿con qué?*

**Burro**                            *Con libritos.*

**Molinero**                      *Libritos ¿de qué?*

**Burro**                            *De canciones.*

**Molinero**                      *Cántame una.*

**Burro**                            *No sé ninguna.*

**Molinero**                      *Alcánzame el bastón.*

**Burro**                            *¡Para qué?*

**Molinero**                      *Para darle un bastonazo al burro.*

**Burro**                            *¿A qué burro?*

**Molinero**                      *A ti.*

**Burro**                            *Eso será si me pillas.*

*¡A correr!*

Aportación de Sandra Andrade N.